8/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

КОРАЛЛОВЫЕ РИФЫ

Краски тёплых морей

ПОЧТИ КАК ВЕДЬМА

Учимся варить зелья

ЩЕПКИ ЛЕТЯТ!

Блоки из дерева

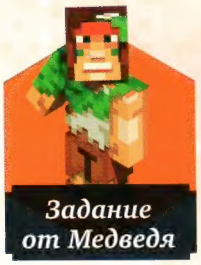
СЕКРЕТНАЯ БАЗА

ГЛАВНОЕ – ХОРОШО СПРЯТАТЬСЯ!

6+

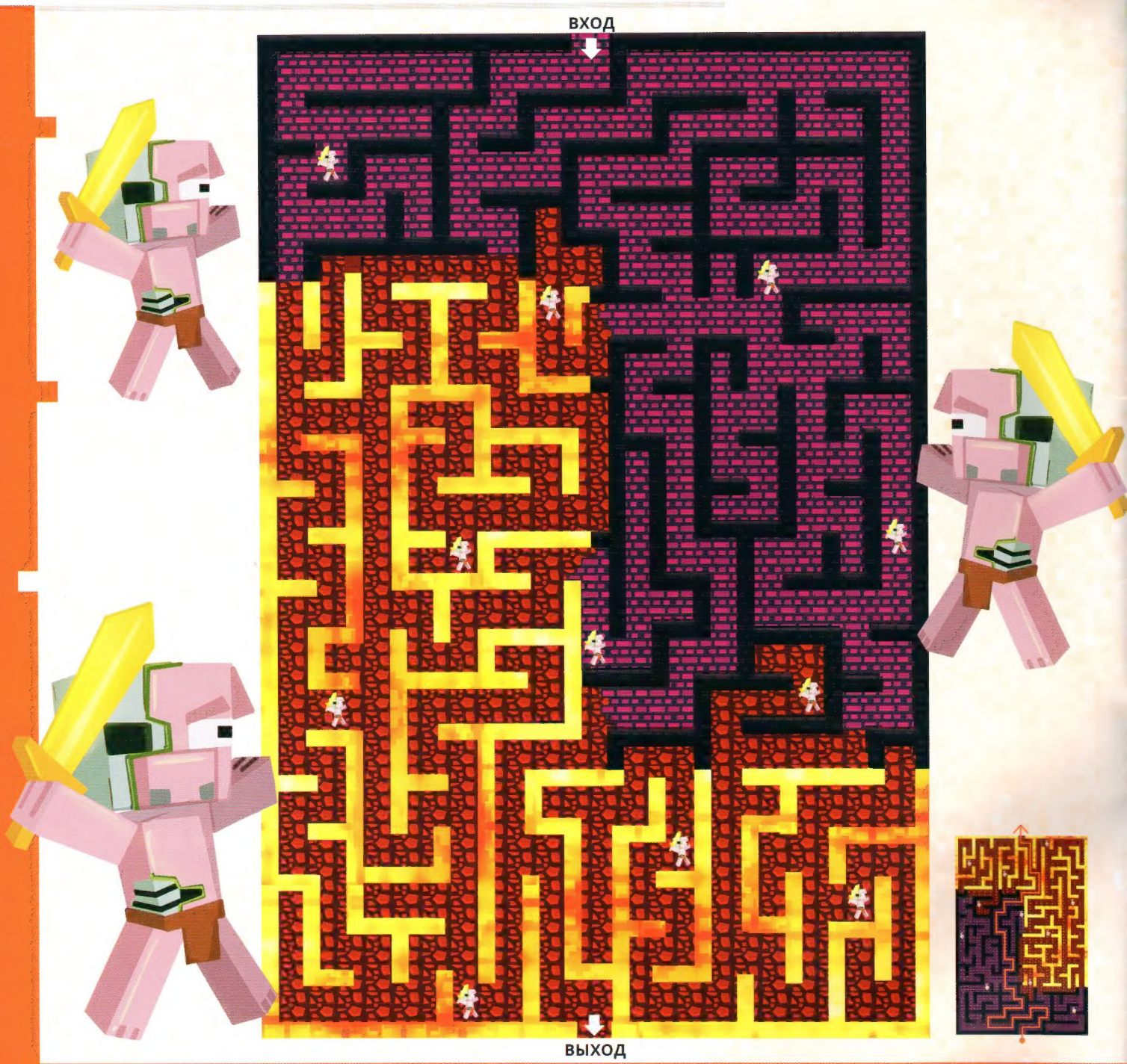
ЛЕВ
4 607092 442600
24008

ПОДЗЕМНЫЙ ЛАБИРИНТ



Задание от Медведя

В Нижнем мире тебя подстерегают опасные враги! Пройди по лабиринту так, чтобы не встретить ни одного пиглина.

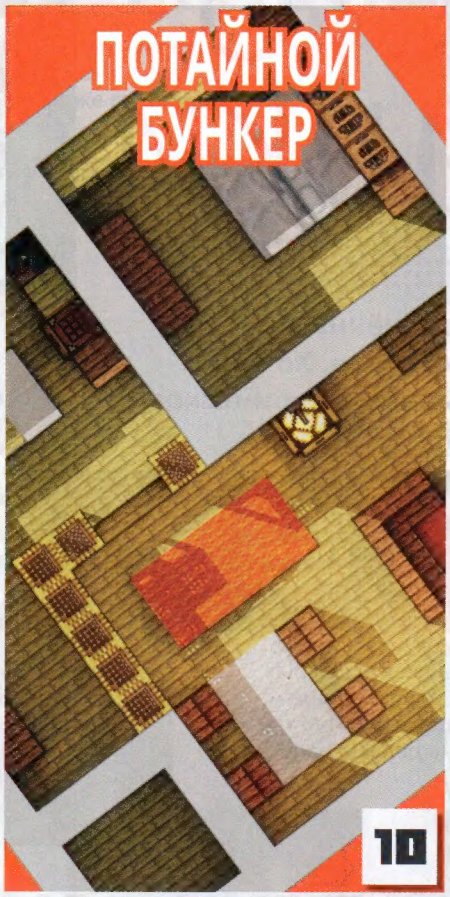


ОТВЕТ

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

НЕ ПРОСТО ДЕРЕВЯШКИ 2


ПОТАЙНОЙ БУНКЕР 10

СЕТЕВАЯ ИГРА 16

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

МАГИЧЕСКАЯ АПТЕКА 22

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ОСОБНЯК 28

НА ДНЕ ОКЕАНА 36

НЕ ПРОСТО ДЕРЕВЯШКИ

ЧАСТЬ 1

Дерево — один из самых распространённых и полезных материалов в «Майнкрафте». Хочешь узнать, какие виды древесины бывают в кубическом мире и что из них можно сделать?

Советы Монти

ДРЕВЕСИНА

ГДЕ
В деревнях Верхнего мира

Древесина и гифы делаются из брёвен и ножек огромных грибков. Со всех сторон эти блоки имеют текстуру коры и могут использоваться во множестве рецептов точно так же, как необработанные брёвна. Из них можно делать, например, доски, костры и коптильни.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

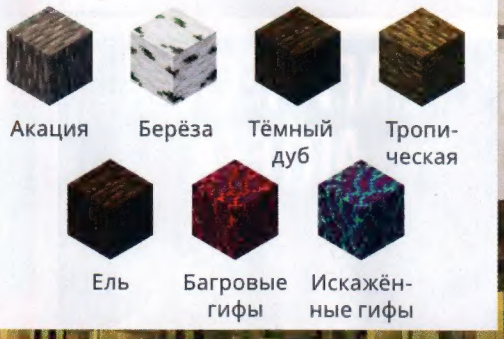
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 2

ТВЁРДОСТЬ 2

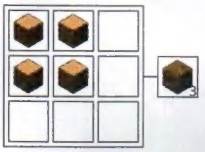
ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



РАЗНИЦА ИЗМЕРЕНИЙ

Древесина существует в тех же разновидностях, что и брёвна, а гифы бывают багровые и искажённые. Древесина из брёвен Верхнего мира горит в огне и лаве, а гифы из Нижнего мира не горючи. Обработав в печке древесину, брёвна и их обтёсанные разновидности, можно получить древесный уголь — топливо, которое пригодится для обжига других блоков.



РЕЦЕПТ ДРЕВЕСИНЫ

ОБТЁСАННАЯ ДРЕВЕСИНА

ГДЕ
В деревнях Верхнего мира

Если ты обработаешь поставленный блок древесины или гифа топором, то получишь обтёсанную версию. Затем её можно добыть, обычно тоже топором. Она имеет те же свойства, что и необтёсанная древесина или гифы.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 2

ТВЁРДОСТЬ 2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПО ВСЕМУ МИРУ

Обтёсанную древесину дуба, ели и акации можно найти в деревнях на равнинах, в снежной тундре и саванне соответственно. Обтёсанную древесину можно использовать в тех же рецептах, что и обычную. Её текстура напоминает, скорее, внутреннюю часть брёвен, чем простую древесину, и этот необычный вид может послужить хорошим декоративным материалом в постройках.

НЕ ПРОСТО ДЕРЕВЯШКИ

ЧАСТЬ 2

ОБТЁСАННЫЕ БРЁВНА

ГДЕ
В деревнях Верхнего мира

Создать обтёсанные брёвна можно точно так же, как обтёсанную древесину, — обработав топором поставленный блок. Но на этот раз поставить надо бревно. Обтёсанные ножки, в отличие от брёвен Верхнего мира, не горючи, и добыть их немного легче, в остальном же их свойства одинаковы.

ВЕРШКИ И КОРЕШКИ

У обтёсанных брёвен и ножек верхняя и нижняя грани такие же, как у исходных брёвен, с годичными кольцами, а боковые стороны отличаются. Направление бревна зависит от того, как его поставить. Если поставить на потолок или на пол, кольца будут смотреть вверх или вниз, а если поставить на стену — вбок.

ДОСКИ

ГДЕ
Во многих структурах Верхнего мира

Самый полезный деревянный блок — это доски. Их можно сделать из любого бревна, древесины или из обтёсанных вариантов. Натурально сгенерированные доски можно увидеть во многих структурах, от затонувших кораблей до хижины ведьмы. Подобно исходным блокам, горючи только доски Верхнего мира.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Акация · Берёза · Тёмный дуб · Тропические

Дуб · Ель · Искажённые

МНОГОЦЕЛЕВОЙ БЛОК

Доски используются во множестве рецептов, от лодок и пчелиных ульев до деревянных инструментов. Из досок Нижнего мира можно сделать почти всё то же самое, кроме лодок, однако они не передают изделиям свою огнестойкость.

РЕЦЕПТ ДОСОК

НЕ ПРОСТО ДЕРЕВЯШКИ

ЧАСТЬ 3

ДЕРЕВЯННЫЕ ПЛИТЫ

ГДЕ
В деревнях и других структурах Верхнего мира

Плиты имеют высоту в половину блока и делаются из любой древесины Верхнего мира и гифов Нижнего мира. Из трёх блоков досок получаются шесть плит. Когда они поставлены, их легко забрать, разбив топором. Плиту можно поставить в нижнюю или верхнюю часть любого пустого пространства, если рядом есть блок.

ГЕНЕРАЦИЯ

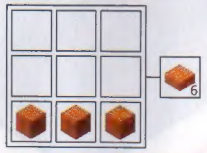
Чаще всего плиты делаются путём крафта, но их можно найти в зданиях по всему миру. Плиты из дуба, акации и ели можно увидеть в деревнях саванны, равнин и заснеженной тайги. Другие плиты попадаются в лесных особняках, иглу, аванпостах разбойников и затонувших кораблях.

СВОЙСТВА

Если положить плиту поверх блока или приставить сбоку к нижней половине блока, то она займёт нижнюю часть пространства, отведённого на блок. А если приставить её к верхней стороне блока или приложить сбоку к верхней половине блока, то она займёт верхнюю часть пустого пространства. Если положить две одинаковые плиты друг на друга, получится двойная плита.

СТРОИМ ИЗ ПЛИТ

Деревянные плиты используются в рецептах бочек, компостеров, кафедр и других предметов. Плиты, занимающие верхнюю часть пустого блока, применяются в постройках из красного камня: они передают сигнал вверх и по горизонтали, но не пропускают вниз. Подобно другим деревянным предметам, плиты могут служить топливом.



РЕЦЕПТ ДЕРЕВЯННОЙ ПЛИТЫ

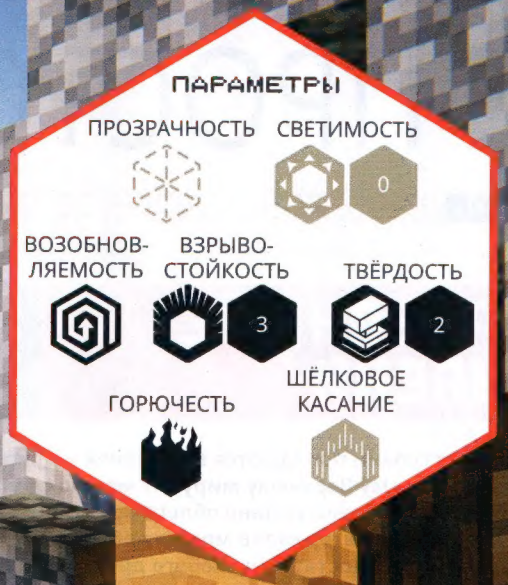
ДВОЙНЫЕ ДЕРЕВЯННЫЕ ПЛИТЫ

КАК
Только если сложить две плиты

Двойные плиты очень похожи на деревянные доски, однако представляют собой самостоятельный блок. Их можно создать только одним способом — положить друг на друга две одинаковые плиты в одном пустом пространстве.

НЕ ДОБЫВАЕМАЯ

Если разрушить двойную плиту, выпадут два блока плит. Двойную плиту невозможно положить в инвентарь, даже в творческом режиме. По свойствам они сходны с плитами, если не считать очевидной разницы в размерах. Кроме того, двойные плиты непрозрачны.



НЕ ПРОСТО ДЕРЕВЯШКИ

ЧАСТЬ 4

ДЕРЕВЯННЫЕ СТУПЕНИ

ГДЕ
В деревнях и других структурах Верхнего мира

Деревянные ступени попадаются в деревнях и других структурах по всему Верхнему миру. Их можно сделать из шести досок. Ступени сильно облегчают строительство. Ступени из других материалов можно добыть только киркой, но для деревянных достаточно любого другого инструмента, и они выпадут как предмет.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ: 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ: 3
ТВЁРДОСТЬ: 2
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Акация
Берёза
Тёмный дуб
Дуб
Ель
Багровые
Искажённые

ШАГ ЗА ШАГОМ

Преимущество ступеней в том, что они позволяют легко перемещаться между блоками разной высоты, и для этого не придётся прыгать. Если уложить их горизонтально, получатся непрерывные длинные лестницы. Такие лестницы могут изгибаться наружу или внутрь, если смещать ступени по диагонали.

РЕЦЕПТ ДЕРЕВЯННЫХ СТУПЕНЕЙ

ЛЕСТНИЦА

ГДЕ
Во многих структурах Верхнего мира

Если ступеньки занимают слишком много места, попробуй заменить их лестницами. Они позволяют карабкаться по вертикальным стенам, а если упадёшь, замедлят твой спуск. Но будь осторожен — мобы тоже умеют лазить по ним! Лестницы делаются из палок, но, в отличие от других деревянных блоков, не горят.

УЧИМСЯ ЛАЗИТЬ

Лестницу можно разместить на боку любого твёрдого блока, и она займёт только часть пространства, отведённого на блок. Игрок, движущийся в направлении, куда ведёт лестница, автоматически ухватится за неё и полезет. Лестницы можно соединять, увеличивая их длину, главное — чтобы за каждой лестницей был полный блок.

РЕЦЕПТ ЛЕСТНИЦЫ

ПОТАЙНОЙ БУНКЕР

ЧАСТЬ 1

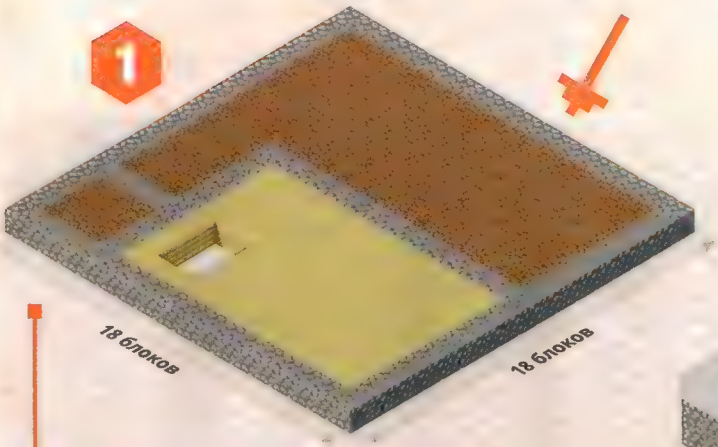
Лучший способ уберечь свою базу — спрятать её. А если спрятать на самом виду, то жадные глаза проскочат мимо. Эта база совершенно невидима снаружи, пока не повернёшь потайной рычаг, открывающий вход.

Эту базу построил мой друг Корнелиус Горемыко. Почитай его советы!

СЭР КОРНЕЛИУС ГОРЕМЫКО,
трусливый рыцарь
Главное — хорошенько замаскировать свою базу, чтобы её не нашли никакие враги! Внутри я чувствую себя в полной безопасности.

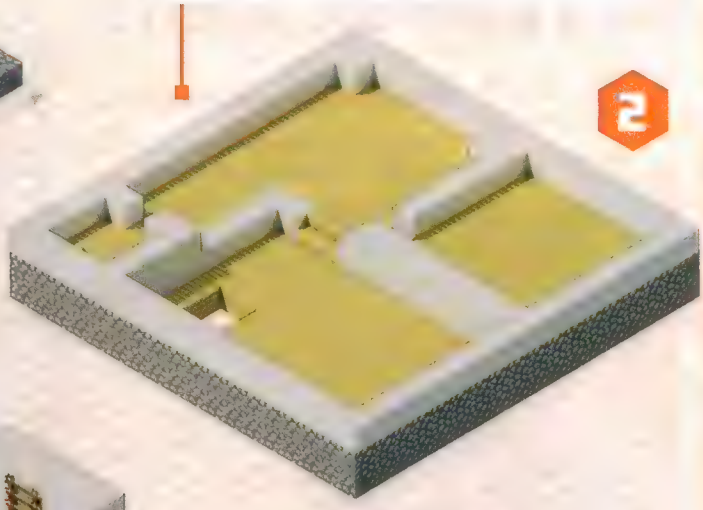
СЛОЖНОСТЬ ★★★★☆ 45 мин.

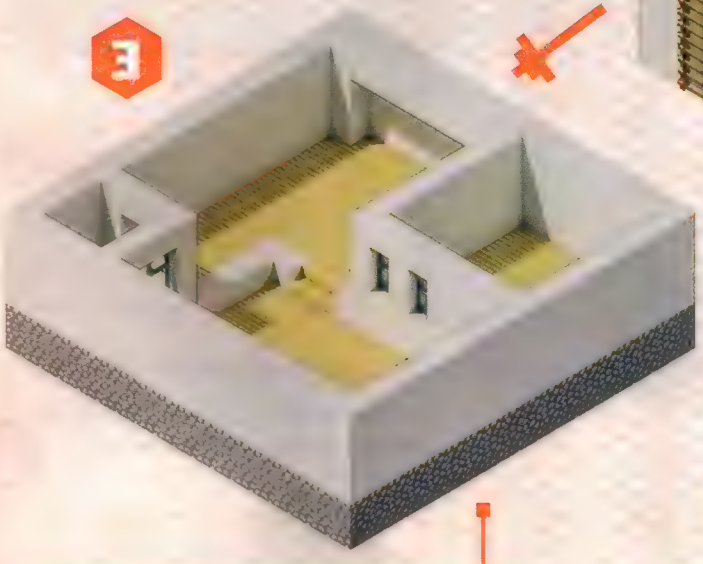
Яма для бункера глубже, чем его высота. В пространстве между бункером и поверхностью скрыт потайной вход.



Выкопай в земле яму глубиной 12 блоков и сделай камеру для бункера высотой семь блоков и размером 18 × 18. Внутри камеры заложи фундамент из булыжника, камня и берёзовых досок.

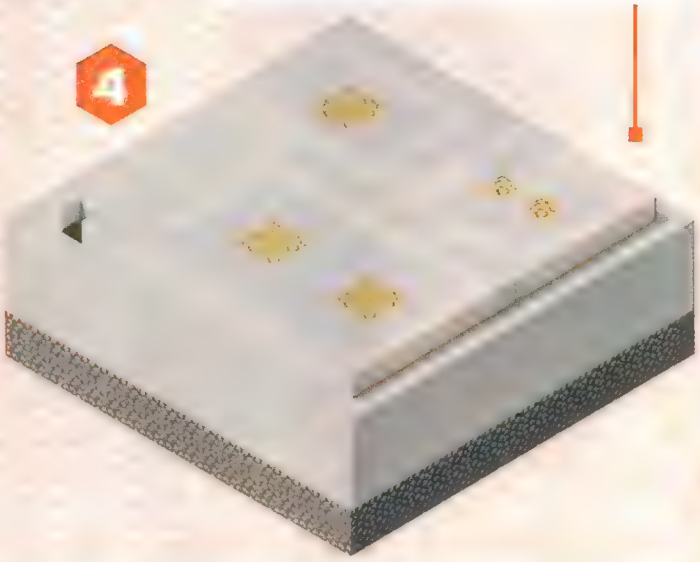
Начинай строить стены. Положи слой булыжника, потом слой белого бетона. Сооруди пол второго этажа из берёзовых досок и берёзовых ступенек.





Подними белые бетонные стены ещё на три блока, оставив место для дверей, окон и ниши в заднем углу. Вставь в окна стеклянные панели. В маленькой комнате построй лестницу к потолку. Это и будет вход в бункер.

Сделай стильный потолок из белого бетона, светокамня и перевёрнутых ступенек гладкого кварца. Оставь над лестницей проём, чтобы входить и выходить.



ПОТАЙНОЙ БУНКЕР

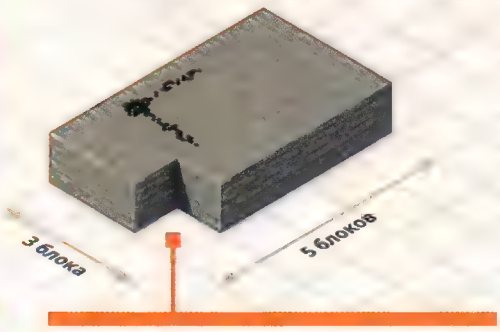
ЧАСТЬ 2

ПОТАЙНОЙ ВХОД

Вид сверху, снаружи

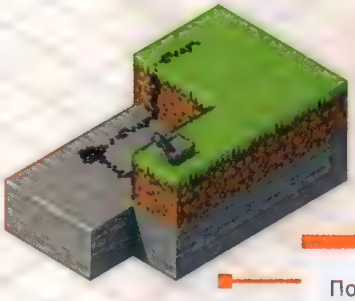
Бункер построен? Пора делать потайной вход. Выйди наружу и выкопай над входом канаву глубиной пять блоков, как показано.

1



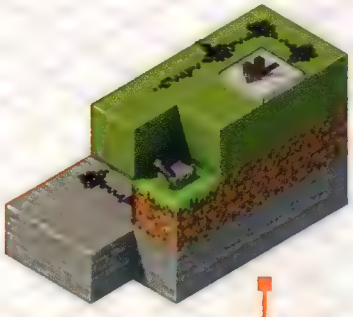
На дно канавы поставь каменную платформу и уложи три порции красной пыли, как показано.

2



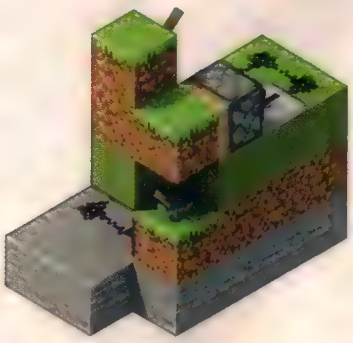
Поверх платформы положи восемь блоков травы, рычаг и красную пыль.

3



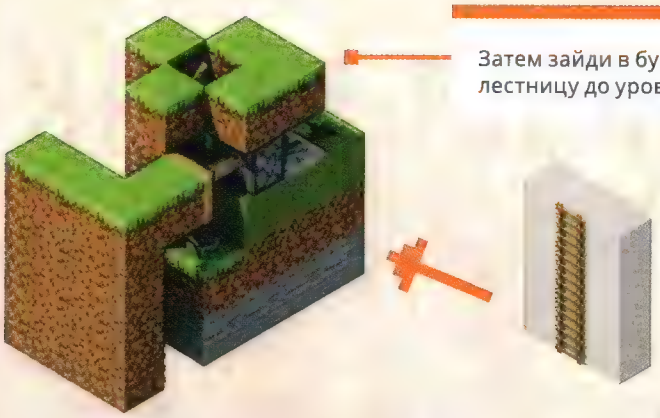
Добавь семь блоков светло-зелёной терракоты, четыре порции красной пыли и красный повторитель.

4



Поставь перед повторителем липкий поршень. Потом добавь ещё три блока травы и ещё один рычаг.

5

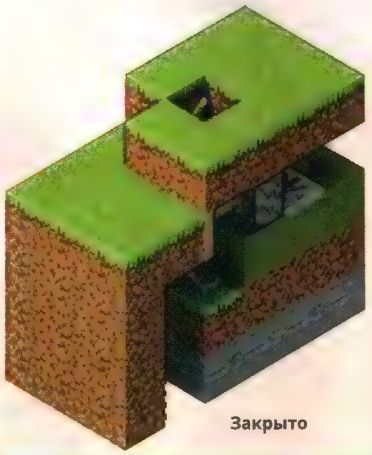


Затем зайди в бункер и доведи лестницу до уровня травы. 6

Наконец замаскируй вход и спрячь рычаг под травой. Рычаг будет включать липкий поршень, тот втянется и откроет потайной вход. Рычаг должен быть легко доступен, но скрыт от посторонних глаз. 7

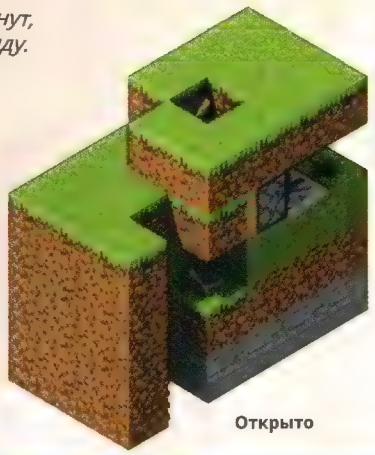
ПОТАЙНАЯ ЛЕСТНИЦА

Когда липкий поршень выдвинут, вход скрыт из виду.



Закрыто

Когда поршень втягивается, вход становится виден.



Открыто

ПОТАЙНОЙ БУНКЕР

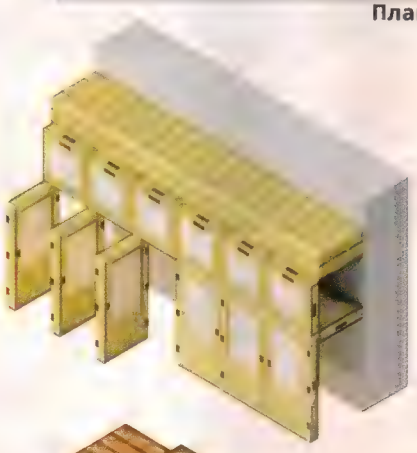
ЧАСТЬ 3

ДОМАШНЯЯ ОБСТАНОВКА

Теперь наполни бункер всем, что пригодится в хозяйстве. В этом бункере три главные комнаты: кухня, спальня и вестибюль.

План этажа

Поставь в кухне самое необходимое для выживания: верстак и варочную стойку.

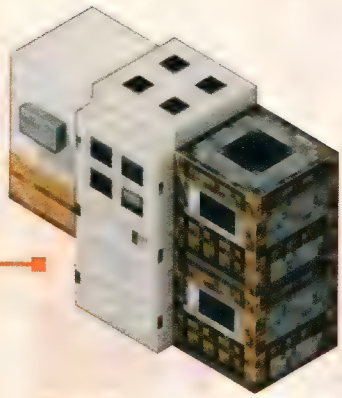


Построй большой гардероб из берёзовых дверей, люков и плит.

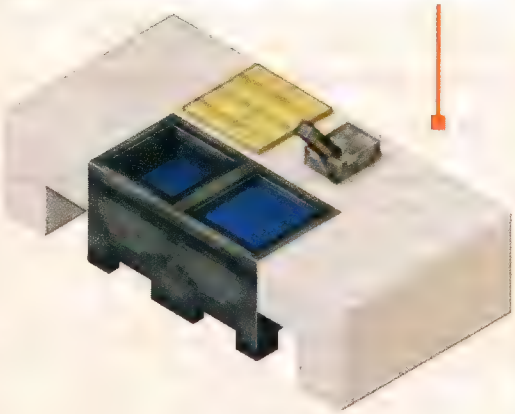
Сделай полки из ступенек, плит и люков тропического дерева. Можешь поставить цветок в горшке.

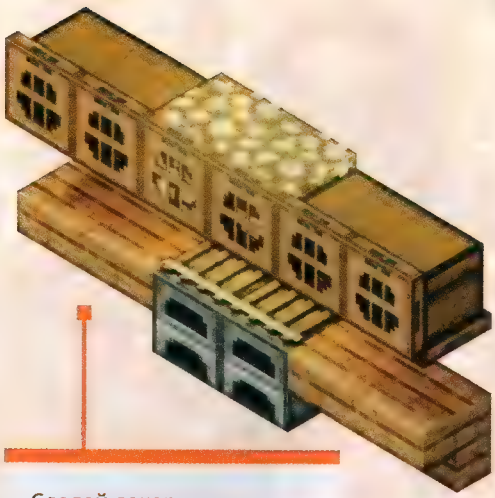
Сооруди большую кровать из досок и люков тропического дерева, знамён и кроватей.

Оснасти бункер современным холодильником. Для него нужны железный блок, дверь, люк и каменная кнопка. Спрячь в холодильник полный сундук еды и поставь рядом коптильни, чтобы было на чём готовить обед.



Из ступенек гладкого кварца, котлов с водой и нажимной пластины сооруди кухонный стол.





Сделай декоративные кухонные шкафы из ступенек и люков тропического дерева, сундуков, светокамня и кухонных плит.

Сделай телевизор. Понадобятся ступеньки и плиты тропического дерева, чёрный бетон и картина. Добавь детали: красную лампу с выключателем, большой папоротник в цветочном горшке.

Из красных факелов и липких поршней собери кухонный стол. Выкопай под липкими поршнями место для красных факелов, застели стол коврами вместо скатерти и поставь скамейки из ступенек тропического дерева.

СЕТЕВАЯ ИГРА

ЧАСТЬ 1

Поговорим о том, какие игры можно затеять в твоём мире. Что ты предпочитаешь — драться один на один, затеять командную потасовку, посостязаться в скорости или померяться интеллектом? У нас найдутся игры на любой вкус.

АРЕНА

Основной режим сетевых игр — это, собственно, битва. Бери оружие, надевай доспехи и старайся исчерпать панель здоровья своего противника, пока он не сделал то же самое с тобой. Для разнообразия можно пригласить побольше друзей, разделиться на команды или ограничить инвентарь, позволяя игрокам выбирать различные стили игры.

СПЛИФ

Цель этой игры — дольше всех продержаться на разрушаемых блоках. Игроки не сражаются друг с другом, а уничтожают блоки под ногами противника, чтобы тот провалился на следующий уровень. Можно построить полы из непрочных блоков, например шерсти, которую легко разбить одним ударом.

ГОНКИ НА ЭЛИТРАХ

Надень надкрылья, возьми в руки фейерверки и поднимись в небо. На пути к финишу ты будешь поворачивать, стреляя фейерверками, нырять в кольца и метаться во все стороны со скоростью, о которой земные тихоходы могут только мечтать.

РЕЛЬСОВЫЕ ГОНКИ

Если высота тебя не привлекает, попробуй погоняться на рельсах. Садись в вагонетку и набери скорость. Но вдоль пути будут расставлены мишени! Победителем станет самый меткий стрелок — тот, кому удалось поразить все цели.

НЕБЕСНЫЕ ВОЙНЫ

Игра для более терпеливых, главное в ней — строительство и тактика. Игроки или команды высаживаются на парящих островах с минимумом ресурсов, их задача — придумать и построить переходы на другие острова, сразиться с соперниками и отобрать у них все ресурсы. А можешь затаиться в засаде и ждать...

СЕТЕВАЯ ИГРА

ЧАСТЬ 2

Мы понимаем, что тебе уже доводилось рубить мечом и махать топором, но перед сетевой игрой тебе наверняка немного не по себе. Бояться тут нечего — разве что летящего в тебя трезубца. Но, может быть, советы профессионалов помогут тебе почувствовать себя увереннее.

ПОДГОТОВКА

Когда выходишь на арену, где тебя ждёт множество игроков, не сомневайся — они будут закованы в доспехи и вооружены до зубов. Так что подготовься как следует. Нет ничего хуже, чем, затеяв бой, вдруг осознать, что на тебе лишь кожаная туника, а в руках деревянный меч.

ТАКИЕ ЖЕ, КАК ТЫ

Ты привык иметь дело с криперами и зомби, где движения моба предсказуемы. Но в битве с игроками это не сработает. Противник будет двигаться хаотично, действовать бессмысленно и атаковать без устали. Зато и ты можешь делать с ним то же самое!

ОБЩЕНИЕ

Если ты делил свой мир с друзьями, то, должно быть, привык к командной игре. Однако многопользовательские игры более хаотичны, чем совместное строительство, поэтому научись общаться быстро, чтобы все находились на одной волне.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР

В рукопашном бою подпрыгни — и удар, который ты нанесёшь своим оружием, станет на 150 % сильнее. Для критического удара надо бить в момент падения, а не подъёма. Потренируйся — и освоишь!

НЕПРЯМЫЕ АТАКИ

Если играешь на большой территории или в команде, попробуй расставить ловушки и заманить в них противника. Выкопай канаву позади стены высотой в один блок, и сможешь расстреливать попавших туда игроков. А для защиты узких путей поставь раздатчики и заряди их любыми снарядами.

ВОВРЕМЯ УБЕГАЙ

Если удача отвернулась, спасайся бегством — в этом нет ничего зазорного. Иногда это помогает выиграть. Умные воины прячутся на время, залечивают раны и придумывают новые планы атаки. Вовремя убежать не менее важно, чем атаковать и защищаться.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

Фёдор построил дом для снежного голема.

Крипер всем подарит новогодний салют! Так считает **Ваня из Саратова**.

Матвей из Нижнекамска создал новогоднюю карту.

Илья собрал новогоднюю ёлку с подсветкой.

Миша и Гриша построили зимний дом в тайге.

НАМ ПОНРАВИЛОСЬ!

Елисей из Екатеринбурга хочет похвалить **Луку** (5/2024): «*Мне понравилась твоя деревня! Я тоже хочу, чтобы игроки и жители были друзьями*».

Дима хвалит многих ребят: **Арсения 11 лет** (4/2024), **Сережу из Сыктывкара** (4/2024), **Ильяса из Азербайджана** (4/2024) и **Кирилла 7 лет из Сочи** (4/2024): «*Ребята, вы отлично справились!*»

Мефодию и Алексею понравился скин **Фёдора** (4/2024).

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Ребята, скоро мы любимый праздник Новый год! Поздравляю вас всех! Смотрите, какие красивые рисунки прислали ко мне в почтовый ящик.

Ваня нарисовал Деда Мороза.

Новогодний подарок от **Егора из Всеволожска**.

Рисунок **Миши из Ростова-на-Дону**.

Новогодний Стив от **Артёма из Ивантеевки**.

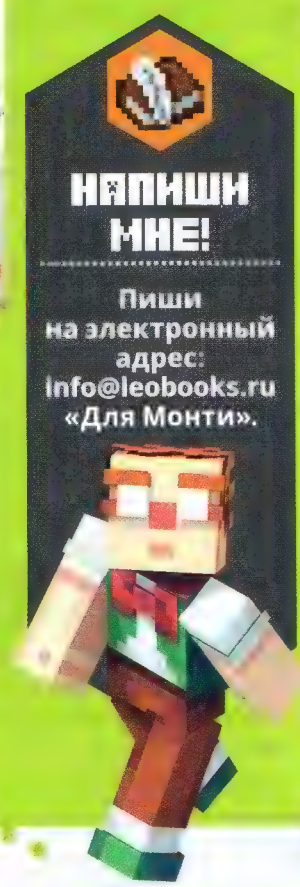
Вот так представил Новый год в «Майнкрафте» **Алёша из Липецка**.

Крипер нашёл подарок под ёлкой. Рисунок **Арины из Ухты**.

Новогодний дракон. Рисунок **Святослава**.

Рисунок **Артёма из Томска**.

Рисунок **Ромы из Москвы**.



НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

МАГИЧЕСКАЯ АПТЕКА

ЧАСТЬ 1

Зельеварение — это магический процесс создания жидких снадобий. При приёме внутрь они на время улучшат твой статус. Дело это сложное, поэтому давай сначала посмотрим, что тебе понадобится, а уж потом будем вникать в детали.

1

Зелья делаются на варочных стойках, которые можно изготовить из огненных стержней и булыжника. Огненные стержни выпадают при гибели из ифритов Нижнего мира. А ифриты появляются из спаунеров в адских крепостях.

Схема варочной стойки

2

Тебе нужен котёл, а его можно сделать из железных слитков. А ещё котёл можно найти в хижине ведьмы, в фундаменте иглу или в лесном особняке.

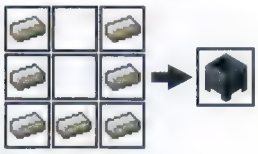
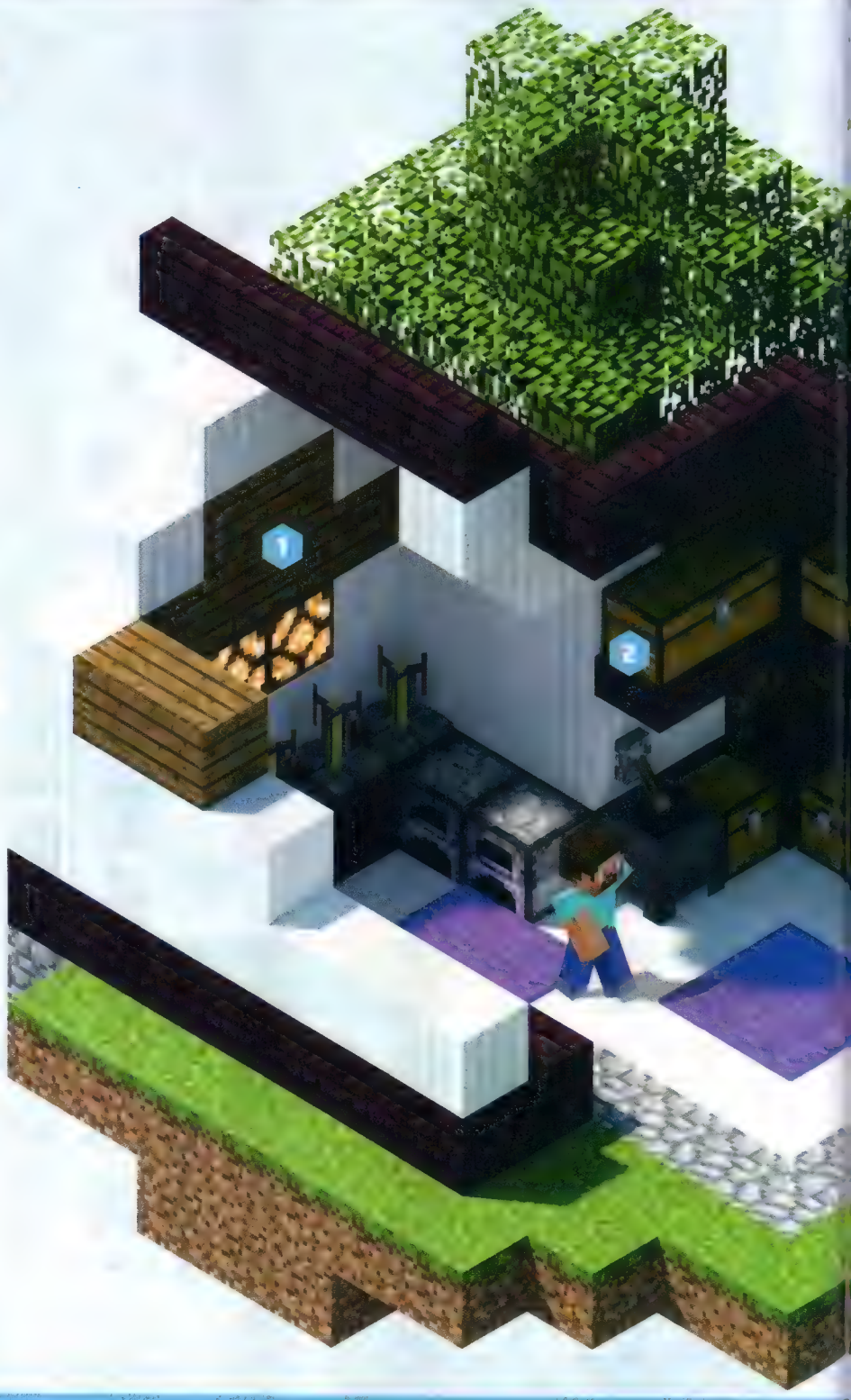
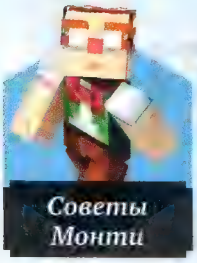


Схема котла



СОВЕТ

Котёл придётся часто наполнять, так что позаботься, чтобы поблизости был источник воды — пруд или озеро.



Чтобы наполнять котёл, понадобится ведро.

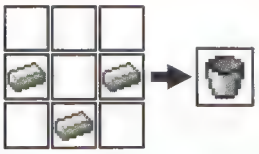


Схема ведра

Для питания варочной стойки нужен огненный порошок. Одной порции огненного порошка хватит на 20 операций. Огненный порошок можно сделать из огненного стержня.

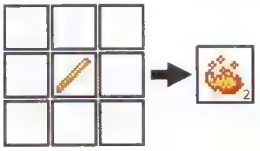


Схема огненного порошка

Чтобы сделать колбу с водой, используй стеклянную колбу на котле. Это первый шаг в любом зельеварении.

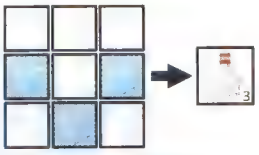


Схема стеклянной колбы

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Иногда колбу с водой можно выудить на рыбалке. Шансы возрастают, если удочка зачарована.

МАГИЧЕСКАЯ АПТЕКА

ЧАСТЬ 2

Прежде чем сварить что-то пригодное, научись варить основные зелья. Для этого к колбе воды добавляют один из основных реактивов. Существует четыре основных реактива и четыре первичных зелья. Но, как ни странно, применение нашли только два из них.

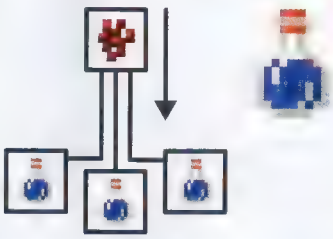
ОСНОВНЫЕ РЕАКТИВЫ И ЗЕЛЬЯ

АДСКИЙ НАРОСТ

Основной реактив для большинства зелий. Растёт на песках душ под лестницами в адских крепостях, попадается в сундуках с добычей в тех же адских крепостях.

ГРУБОЕ ЗЕЛЬЕ

Если добавить адский нарост к трём колбам с водой, получится три колбы грубого зелья. Оно основа всех других зелий, кроме зелья слабости.



СОВЕТ

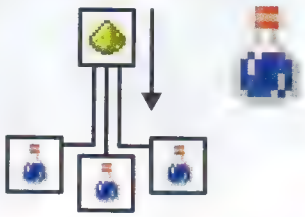
Захвати из Нижнего мира несколько блоков песка душ, устрой собственную ферму и выращивай там адский нарост.

СВЕТОПЫЛЬ

Если добыть в Нижнем мире блоки светокамня, из них можно сделать светопыль.

ГУСТОЕ ЗЕЛЬЕ

Если добавить светопыль к трём колбам с водой, получится три колбы густого зелья. Оно пока что не нашло никакого применения.

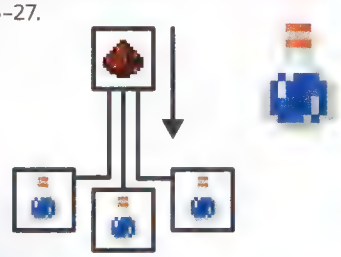


КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

Его получают из краснокаменной руды, которую можно найти ниже 16 уровня.

НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНОЕ ЗЕЛЬЕ

Если добавить красный камень к трём колбам с водой, получится три колбы непримечательного зелья. Оно пока что не нашло применения. Можно также сварить непримечательное зелье из трёх колб с водой и любых вторичных реактивов. Полный список на стр. 26–27.



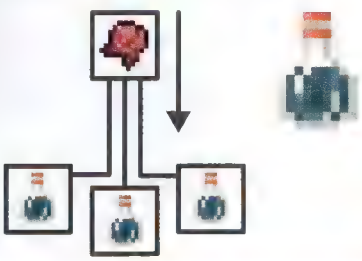
ПРИГОТОВЛЕННЫЙ ПАУЧИЙ ГЛАЗ

Его можно сделать из паучьего глаза, сахара и коричневых грибов. Паучьи глаза выпадают из пауков при гибели.

Схема приготовленного паучьего глаза

ЗЕЛЬЕ СЛАБОСТИ

Если добавить приготовленный паучий глаз к трём колбам с водой, получится три колбы зелья слабости. Оно ослабляет все рукопашные атаки на 4 очка урона и действует 1 минуту 30 секунд.



СОВЕТ

Зелья нельзя складывать штабелями в инвентаре, поэтому, прежде чем варить, заранее освободи место для них.

МАГИЧЕСКАЯ АПТЕКА

ЧАСТЬ 3

Грубое зелье само по себе не даёт никакого эффекта. Но из него можно сварить полезное вторичное зелье. А если затем добавить реактив-модификатор, его действие усилится или изменится. Постарайся обеспечить себя реактивами, перечисленными здесь.

ВТОРИЧНЫЕ РЕАКТИВЫ

Сахар делается из сахарного тростника. Иногда его роняют ведьмы при гибели.

Схема сахара

Иглобрюх иногда ловится на рыбалке. Иногда их при гибели роняют стражи и древние стражи.

Кроличья лапка — редкий предмет, иногда выпадает из кроликов.

Паучий глаз иногда выпадает из пауков и пещерных пауков, если их убьёт игрок.

Сверкающий ломтик арбуза делается из арбуза и золотых самородков. Арбуз можно найти в джунглях, а золотую руду — глубже 32 уровня.

Схема сверкающего арбузного ломтика

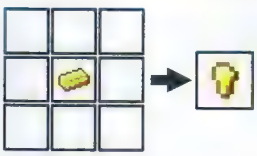
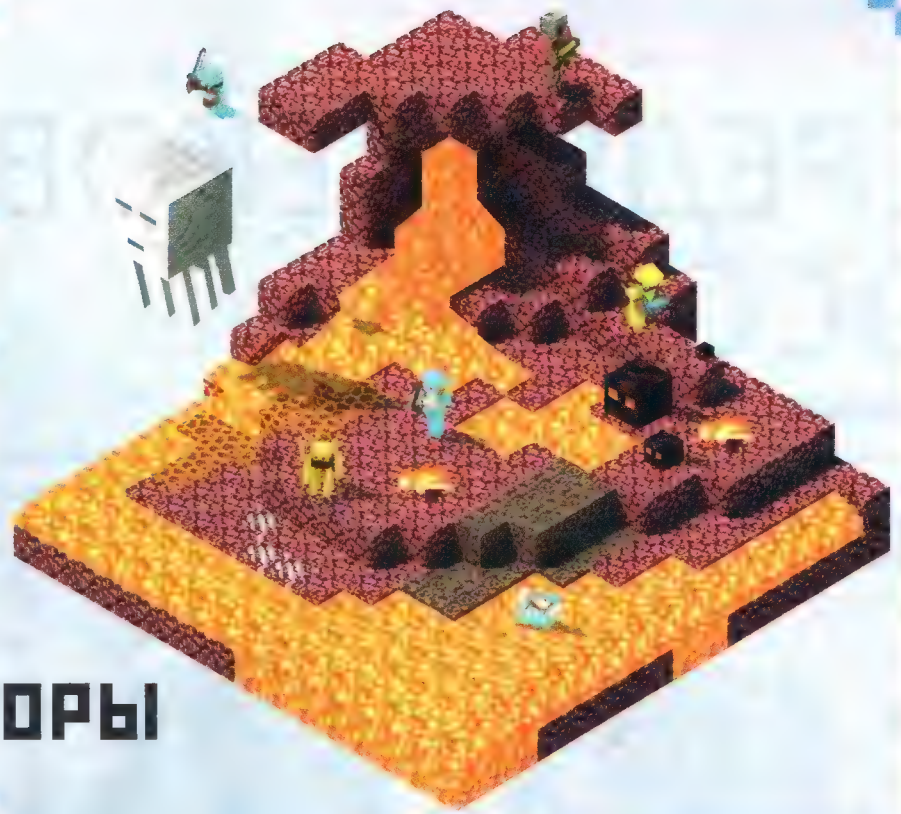


Схема золотого самородка

Золотая морковь делается из моркови и золотых самородков.

Схема золотой моркови



Лавовый крем иногда выпадает из средних и малых лавовых кубов в Нижнем мире.

Слезу гаста иногда роняют гасты при гибели.

Огненный порошок делается из огненных стержней, которые роняют ифриты Нижнего мира.

МОДИФИКАТОРЫ

Если сварить вторичное зелье с красным камнем, эффект продержится дольше.

Светопыль увеличивает мощность зелья, и его эффект усиливается.

Дыхание дракона превращает любое зелье в оседающее.

Приготовленный паучий глаз ухудшает действие любого зелья. Эффект обращается вспять, и зелье становится вредным. Если забыл схему, загляни на стр. 25.

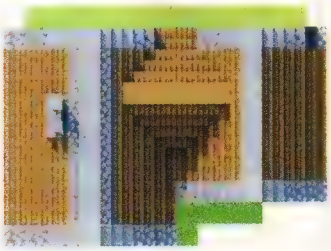
Если добавить ко вторичному зелью порох, оно станет взрывающимся. Иногда порох выпадает из криперов и гастов.

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ОСОБНЯК

Этот домик построил мой друг Альдур Синий Палец. Почитай его советы!

ЧАСТЬ 1

Ты уже построил несколько зданий, можно двигаться дальше. Дома могут быть сколь угодно большими, главное — соблюдай тему. Посмотри, как строится средневековый особняк. А потом можешь превратить его в целую деревню!



Вид сверху

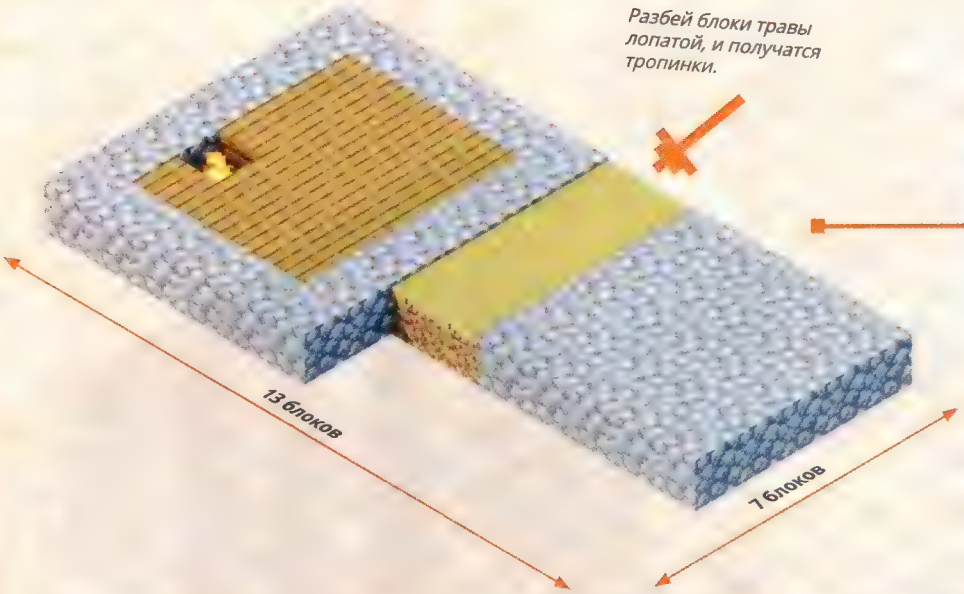
Вид спереди

ОСНОВНЫЕ БЛОКИ

АЛЬДУР СИНИЙ ПАЛЕЦ,
морозный король
После долгих походов так приятно вернуться в свой уютный королевский дворец. Устав от холода и снегов, я построил его в более тёплых местах.

Вид сбоку

СЛОЖНОСТЬ ★★☆☆☆ 30 мин.

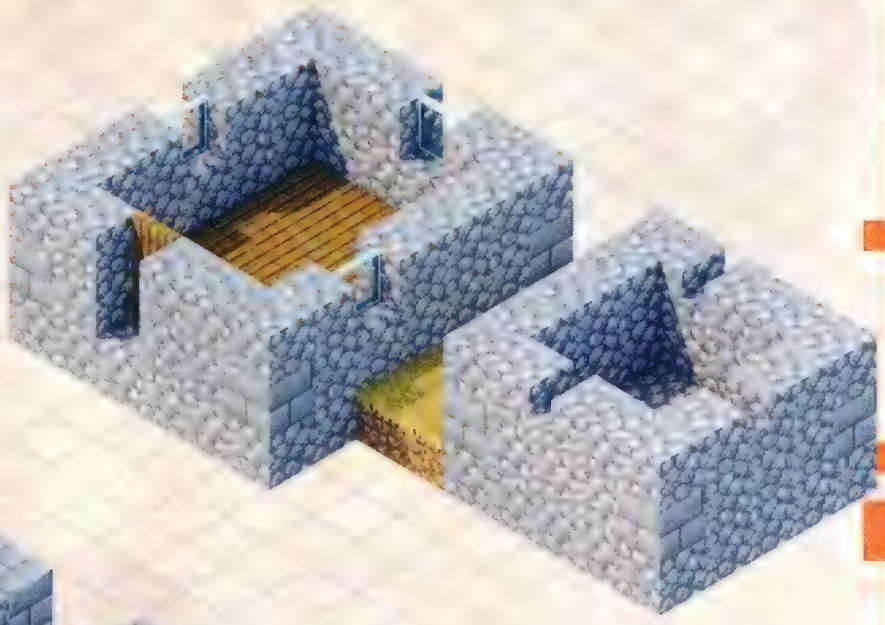


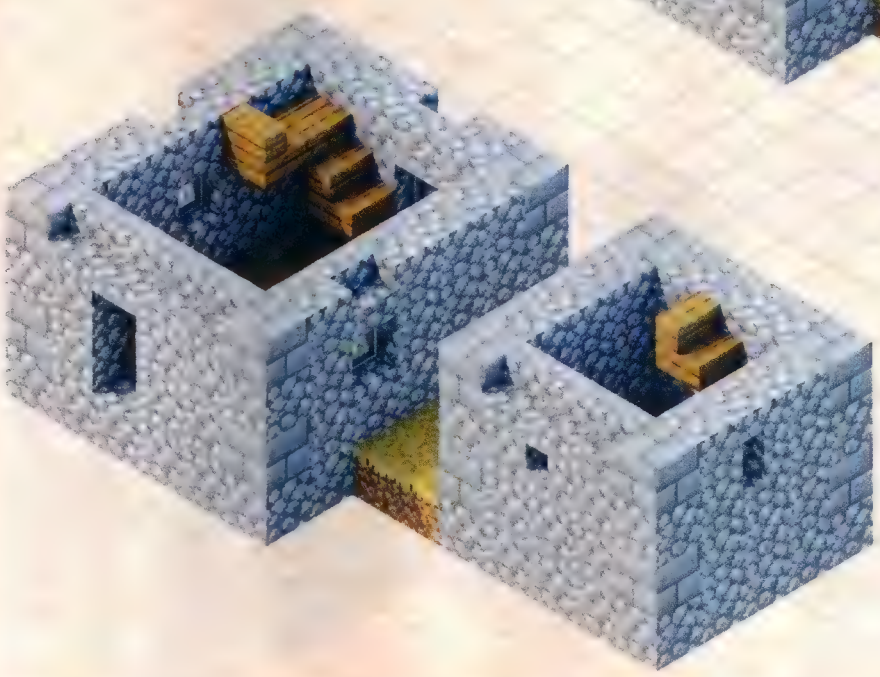
1

Для начала найди подходящее место. Выбери большое открытое пространство, где хватит места для добавочных построек. Начни выкладывать фундамент.

2

По булыжному контуру возведи стены, сделай вход из еловой двери, булыжника и каменных кирпичей. В окна вставь стеклянные блоки. Сделай бойницы из булыжных ступеней, уложенных вверх и вниз.





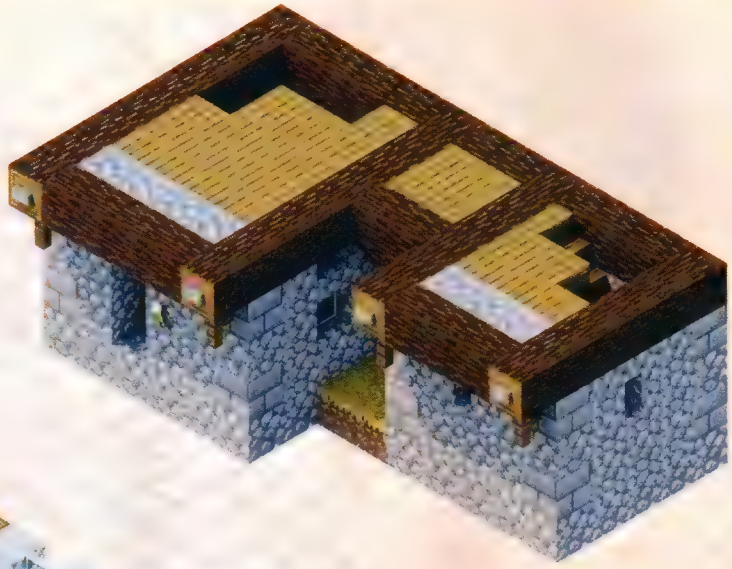
3

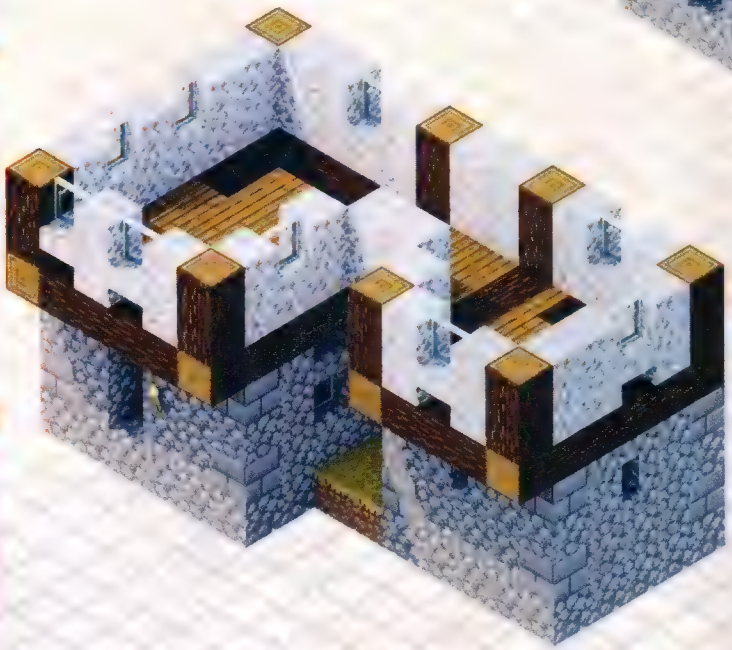
Продолжай возводить стены, как показано. Потом добавь лестницу из еловых ступенек и плит.

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ОСОБНЯК

ЧАСТЬ 2

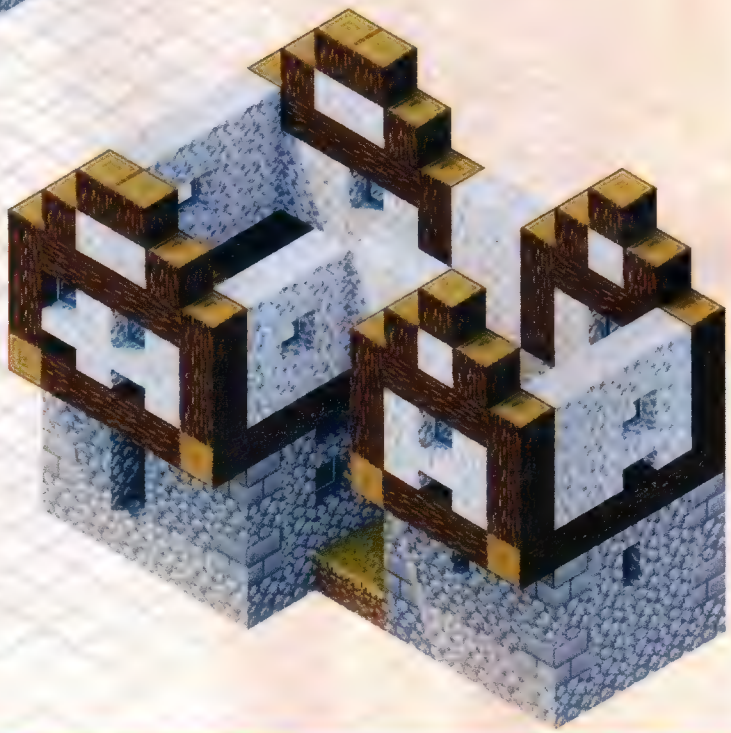
4 Затем соедини два здания ещё одним этажом. Уложи поверх лестниц пол из еловых плит, брёвен и булыжника. Укрась кнопками и заборами.





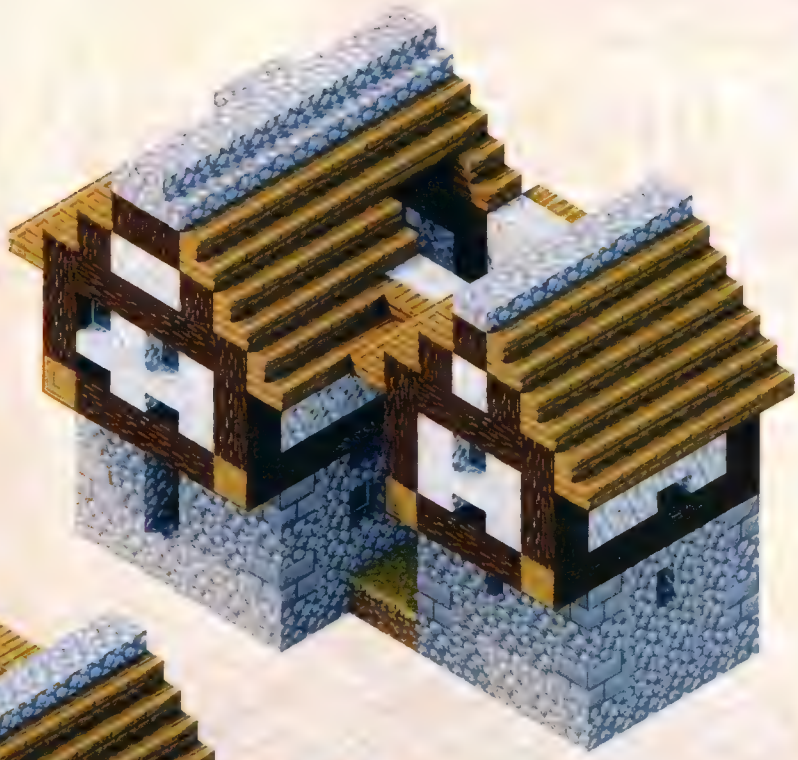
5 Надстрой стены на два блока, как показано. Чередуй еловые брёвна и диорит. Добавь побольше окон, чтобы внутрь проникал дневной свет.

6 Приступай к крыше. Из еловых брёвен и диорита выложи два треугольника, как показано.



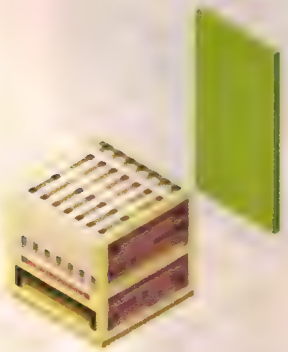
7

Сооруди две треугольные крыши из еловых ступенек и булыжных блоков, ступенек и плит.

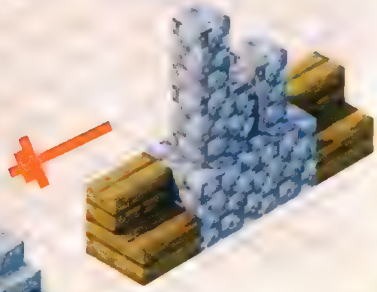


8

В завершение соедини две треугольные крыши, как показано.



Хочешь добавить цвета? Используй флаги!



9

Продолжи треугольные крыши булыжными и андезитовыми ступеньками, добавь дымовую трубу. Укрась особняк кнопками, заборами и люками.

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ОСОБНЯК

ЧАСТЬ 3

ОТДЕЛКА ОСОБНЯКА

ЛЕСТНИЦА

Эта суперкомпактная лестница делается легко и быстро. У тебя останется много места для хранения сундуков и бочек.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

ОЧАГ

С горящим очагом и запахом жареного мяса в особняке станет гораздо уютнее.

СТЕННОЙ ШКАФ

Используй место эффективно. Под лестницей можно сделать маленькую кладовку.

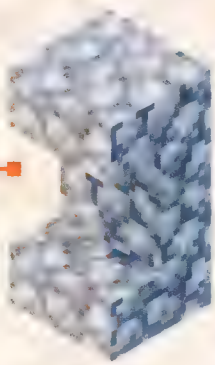
РОСКОШНЫЕ ПОКОИ

Постели красивый толстый ковёр, поставь двуспальную кровать и сундуки по бокам, и спальня станет королевской!

ВТОРОЙ ЭТАЖ

БОЙНИЦА

Поставь два блока ступенек лицом друг к другу, и получишь узкую бойницу.



КАБИНЕТ

У каждого вождя должен быть кабинет, где он ведёт официальные дела.

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ОСОБНЯК

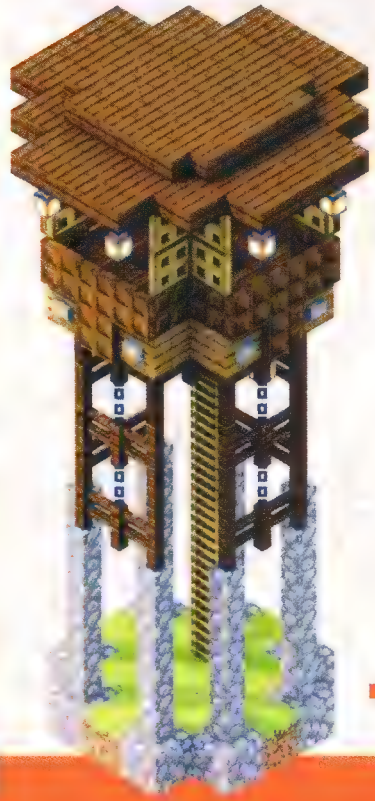
ЧАСТЬ 4

Достроив особняк, попробуй окружить его настоящей средневековой деревней. Добавить можно многое, от дозорных башен и рыночных прилавков до повозок и мостов. Что ты хочешь построить?

ОКРЕСТНАЯ ДЕРЕВНЯ

ПРИЛАВОК

Если на рынке идёт торговля, значит, деревня процветает. Жители будут обменивать ресурсы на полезные предметы.



ДОЗОРНАЯ БАШНЯ

Вокруг полно разбойников, и они то и дело совершают набеги на мирных жителей. Построй башню, чтобы видеть опасность издалека.

КУЗНИЦА

Возводи строения в той же теме, что и твоя. Хороший пример — кузница, а также красильня и оружейная мастерская.

ПОВОЗКА

Мелкие детали, например повозки, мосты, тропинки и пруды, отлично дополняют большое строение. Хорошо вписываются в тесные пространства.

КОЛОДЕЦ

Во время засухи из колодца можно черпать воду и орошать возделанные поля.

НА ДНЕ ОКЕАНА

ЧАСТЬ 1

Если ты заметил, что из трещины в породе идут пузыри, — поберегись! Выглядят они не очень страшно, но крайне опасны, так как могут оттолкнуть или притянуть игрока. Мы расскажем всё, что нужно знать об этом странном явлении.

Лава, вытекающая из трещин в породе, формирует в океанской глубине блоки магмы и обсидиана.

1

В самом низу опасного ущелья часто попадаются обсидиан и магма.

2

3

Блок магмы, попавший в воду, создаёт над собой колонну пузырьков. Пузырьки двигаются вниз и образуют «водоворот».

«Водоворотные» пузырьки могут захватить игрока и утянуть на дно ущелья, где тот обожжётся о лаву или утонет.

4

СОВЕТ

Пузырьки, идущие наверх, можно создать самому, поместив под водой песок душ. Такие пузыри будут выталкивать игрока на поверхность.

5

Если проплыть над колонной «водоворотных» пузырьков на лодке, то она затрясётся, а потом сломается.

6

Если быть очень осторожным, за счёт пузырьков можно пополнить запас воздуха.

НА ДНЕ ОКЕАНА

ЧАСТЬ 2

Исследуя тёплый океан, ты почти наверняка наткнёшься на разноцветный коралловый риф. Эта обширная структура кишит подводной жизнью, а также является единственным источником кораллов. Рассмотрим риф повнимательнее.

КОРАЛЛОВЫЕ РИФЫ

КОРАЛЛОВЫЕ БЛОКИ

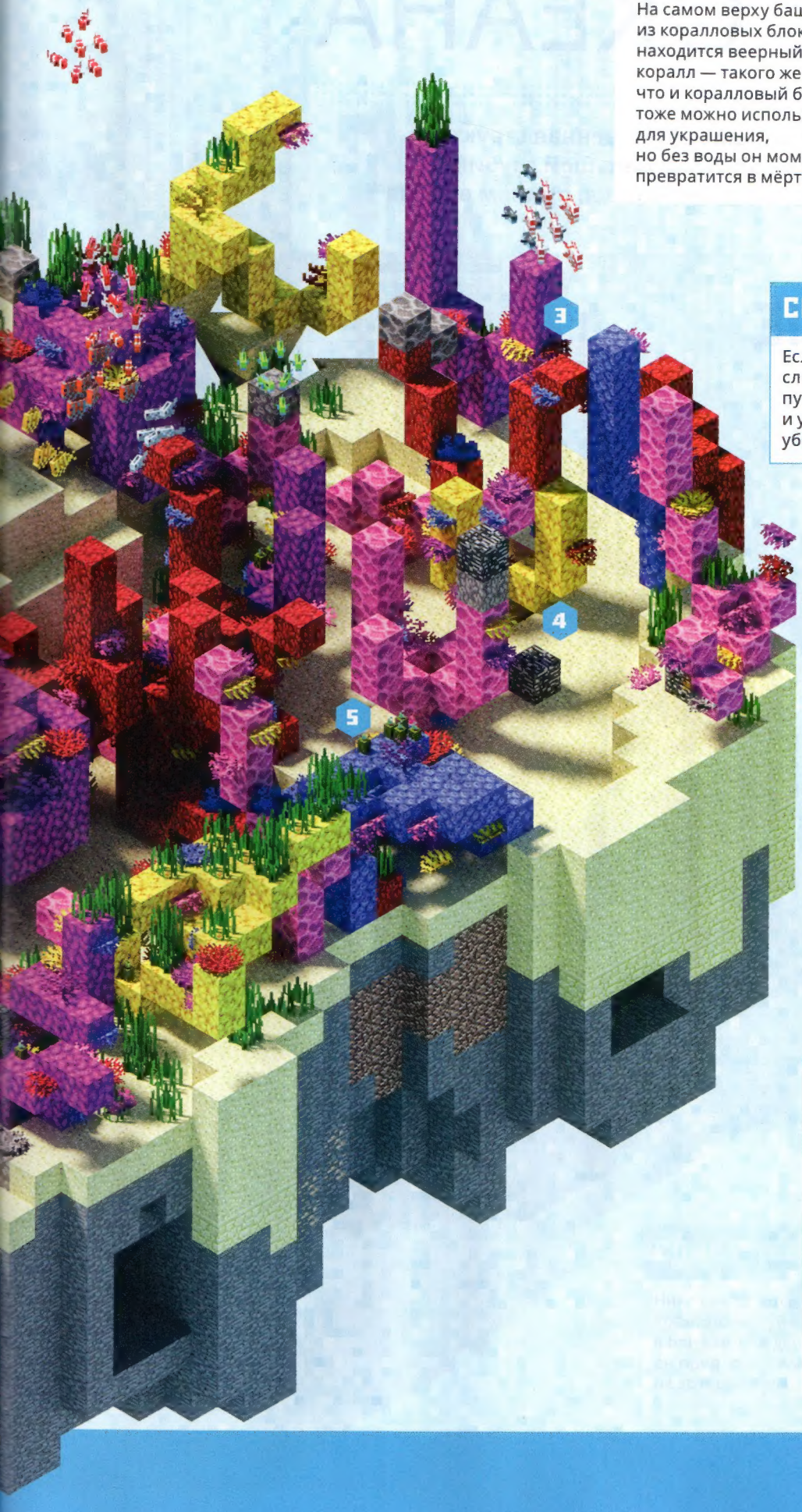
1

Риф состоит из скоплений разноцветных коралловых блоков. Блоки бывают пяти вариантов: трубчатый (синий), мозговой (розовый), пузырчатый (фиолетовый), огненный (красный) и роговый (жёлтый). Вокруг кораллов часто плавают рыбки.

ДОБЫЧА КОРАЛЛА

Чтобы добыть коралловые блоки и веерные кораллы, понадобится кирка, зачарованная на «шёлковое касание». При добыче обычной киркой из кораллов выпадут только мёртвые кораллы. Добычу можно использовать для украшения своего убежища, но рядом с установленным блоком обязательно должен быть блок воды, или кораллы умрут.

2



ВЕЕРНЫЕ КОРАЛЛЫ

3

На самом верху башенки из коралловых блоков находится веерный коралл — такого же цвета, что и коралловый блок. Его тоже можно использовать для украшения, но без воды он моментально превратится в мёртвый блок.

СОВЕТ

Если утопленники нападают слишком часто, можно выдолбить пустое место прямо в коралле и устроить там аварийное убежище.

МЁРТВЫЕ КОРАЛЛЫ

4

Некоторые блоки в рифе серого цвета — эти кораллы уже умерли.

МОРСКОЙ ОГУРЕЦ

5

Морской огурец — это крошечное светящееся живое существо. Они живут на верхушках коралловых рифов и на берегах тёплого океана. Их можно добыть рукой или любым инструментом, а затем поставить на любой полный блок. Светиться, однако, морской огурец будет только в воде.

НА ДНЕ ОКЕАНА

ЧАСТЬ 3

Подводная крепость — самая большая естественная структура в океане и поэтому встречается только на большой глубине. Она таит в себе как опасности, так и сокровища, причём весьма и весьма ценные.

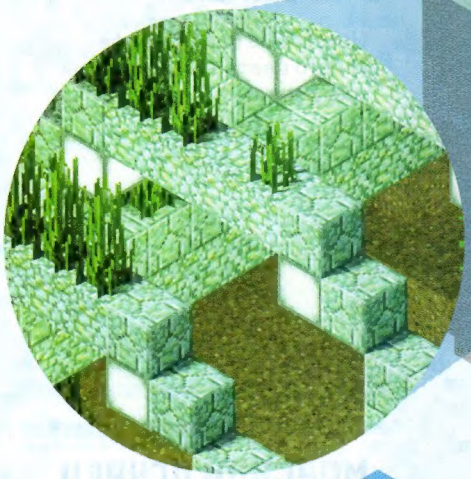
ПОДВОДНЫЕ КРЕПОСТИ

1

Подводная крепость построена в форме пирамиды из призмарина, призмариновых кирпичей и тёмного призмарина.

2

Единственный источник света в подводной крепости — морские фонари.

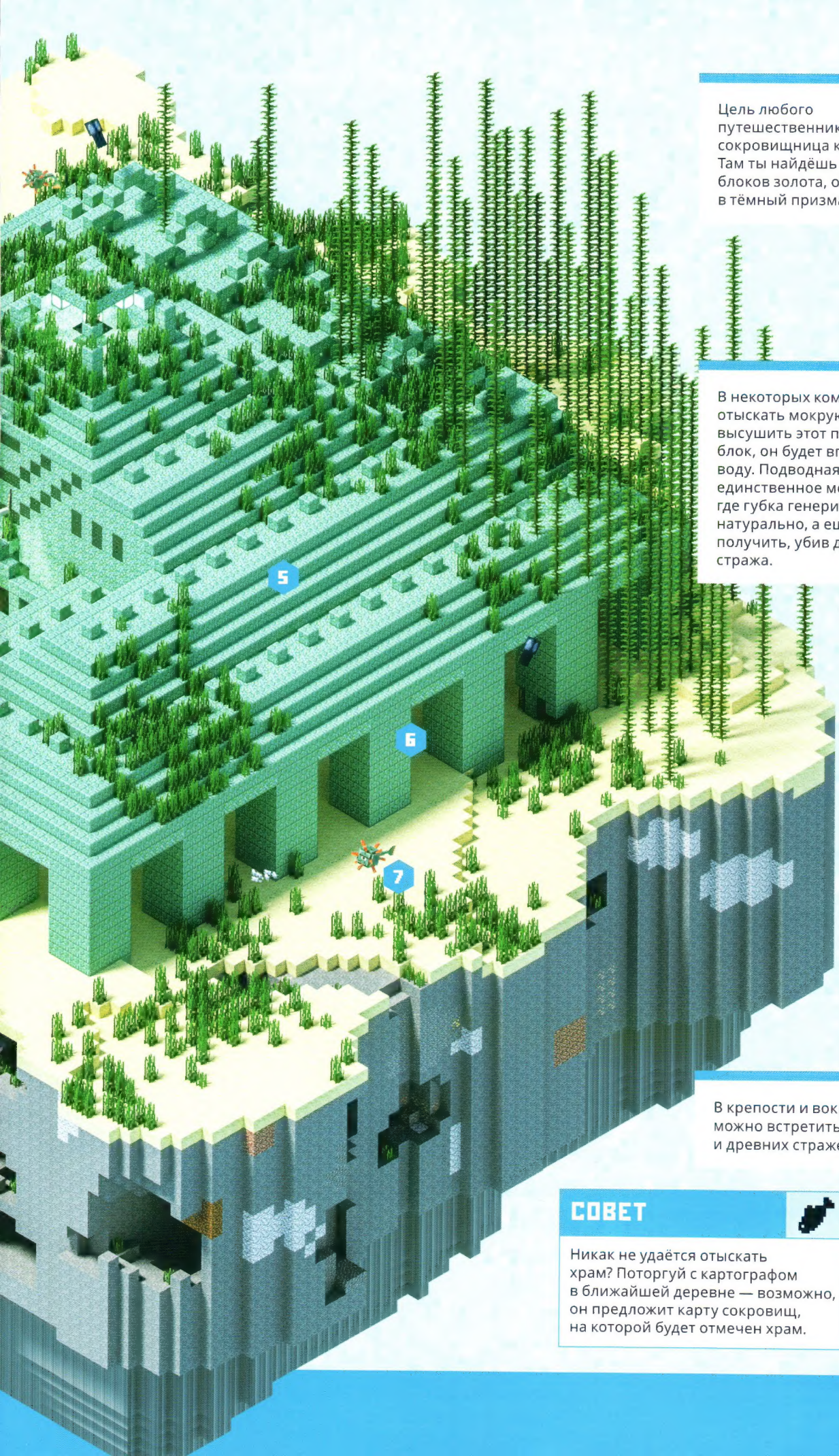


3

Внутри спрятано несколько узких коридоров, ведущих в закрытые комнаты. Будь осторожен — в них могут водиться опасные мобы!

4

Крепость покоится на мощных колоннах, уходящих прямо в породу.



Цель любого путешественника — сокровищница крепости. Там ты найдёшь 8 полных блоков золота, обрамлённых в тёмный призмарин.

5

В некоторых комнатах можно отыскать мокрую губку. Если высушить этот полезнейший блок, он будет впитывать воду. Подводная крепость — единственное место, где губка генерируется натурально, а ещё её можно получить, убив древнего стража.

6

В крепости и вокруг неё можно встретить стражей и древних стражей.

7

СОВЕТ

Никак не удаётся отыскать храм? Поторгуй с картографом в ближайшей деревне — возможно, он предложит карту сокровищ, на которой будет отмечен храм.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» –

ПА971

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ

PODPISKA.POCHTA.RU

ВСЕГО ОТ 149 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2025 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

EAC

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 8 (45), декабрь 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Елена Станиславовна Сигал.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Андрей Герасимук.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-5841/3
Тираж 42 500 экз.
Подписано в печать 02.12.2024.
Дата печати (производства): 12.2024.
Дата выхода в свет: 19.12.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь:
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ»
220125, г. Минск,
пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.

Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.